BRIGHTER SHORES | NAZDAR! | MOVIES TYCOON | OLD SCHOOL RALLY

FREEPORT

Posel smrti

- POUTO KRVE -

Návrat legendární adventury

FREEPORT MAGAZINE
číslo #06
31. 12. 2024
ISSN: 3029-5300

Vydavatel:
Marcel Mojžíš
IČO: 21218455
redakce@freeportmag.cz

Sídlo:
Jiráskova 1317, 25263 Roztoky

Autoři: Marcel Mojžíš, Magdaléna Mojžíšová, Daniel Kubík, Filip Kunz, David Bro, Majky

Korektura: Magdaléna Mojžíšová, Marcel Mojžíš

Sazba a grafická úprava: Tomáš Říha

Periodicita: alespoň 1x za 2 měsíce

freeportmag.cz

Děkujeme předplatitelům!

💃 Amanda
📱 AppsGears.cz
😎 Dariusz Zabdyr
🔥 Ján Breza
🥳 Johnny Codelka
👌 Samarkt
🎉 Vratko Ludvik
🤘 Zdeněk Šimek

TvojeJméno007

Máte předplatitelské číslo magazínu z druhé ruky a chcete nás podpořit?
Budeme rádi!

tap / klik tady

@forendors.cz/freeportmag

Zima už začala vytahovat své drápky a tím víc nás to táhne do tepla domova. Poslední číslo ročníku vychází bezprostředně po období vánočního shonu a stresu z nakupování dárků doplněném o návštěvy blízké i vzdálené rodiny. Nevyhlo se to nikomu z nás, ale přes všechny neduhy Vánoc se na ně stejně vždy tak trochu těšíme. Snad jste se těšili i na Freeport, který v předstihu přinesl několik herních dárků prostřednictvím Instagramu. V aktuálním vydání pokračujeme v tradičním představování českých her. Těšit se můžete na Movies Tycoon, který čerpá inspiraci z The Movies, nebo na rozhovor o připravované mlátičce Son of the Dragon King. Tématem pak bude ohlédnutí za festivalem Czech and Slovak Games Week 2024, který nabídl několik světových premiér. Nezávislé hry reprezentuje online RPG Brighter Shores od designéra kultovního RuneScape a nezapomněli jsme ani na deskovky, kde si David připravil reportáž z výstavy v Essenu, nebo hardware, kde představujeme české VR brýle. Přeji vám všem, abyste si našli chvíli na odpočinek třeba u dobré videohry nebo našeho malého časopisu.

Za celou redakci vám přeji šťastný a úspěšný nový rok 2025, ve kterém se, věřím, opět shledáme! 🎄

Nezapomeňte odebírat náš Facebook, Instagram a připojte se do komunity na Discordu, kde probíráme všechno možné – indie, deskovky i off topic.

Marcel Mojžíš, **šéfredaktor**

Obsah

Obsah 5

Movies Tycoon - Kamera, klapka, akce! 6

Nazdar, bolševici! Zahrajeme si takovou hru 12

Son of the Dragon King bude mystický beat-em-up 16

Best of Czech and Slovak Games Week 2024 30

BRIGHTER SHORES: Nový Runescape? 38

Old School Rally 42

Casper – A Haunting 3D Challenge 46

Co nabízí české brýle Somnium VR1? 50

Trailer na KCD2 představil české herce 54

Nový Posel smrti oznámen 55

PLAYLIST #01 SONIC! 57

NA STOLE: Spiel Essen 2024 58

Vetřelec slaví 45 let VHS kazetou 64

Komixová novinka na prosinec: CONAN 65

GAME OVER 67

MOVIES TYCOON - KAMERA, KLAPKA, AKCE!

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Movies Tycoon

Britské Lionhead Studios pod vedením designéra Petera Molyneuxe vydalo značky, které se staly kultovními. RPG Fable, Black and White a The Movies. Zatímco první dvě hry se dočkaly pokračování ještě před uzavřením studia Microsoftem, The Movies byla dlouho jediná svého druhu. A je oblíbená hráči po celém světě i bezmála dvacet let po vydání. V poslední době vyšly podobné tituly Moviehouse a Blockbuster Inc. Obě hry měly společný námět, avšak u hráčů propadly. Na odkaz The Movies nyní navazuje i české studio PixelCraze se svou hrou Movies Tycoon, která je od října v plné verzi na Steamu.

O co se tedy konkrétně jedná? Předně je třeba říci, že je to tycoon ve své nejryzejší podobě. Pamětníci jistě budou znát klasický Roller-coaster Tycoon, kde jsme na zelené louce z ničeho vybudovali zábavní park. Řešili jsme, kde bude jaká atrakce, ceny vstupného, úklid, designovali jsme svoje vlastní horské dráhy a hlavně jsme měli za úkol držet pozitivni cash flow. A v tomto ohledu je Movies Tycoon podobný. Jen místo zábavního parku budujeme filmové impérium se vším, co k tomu patří. Technicky hra vypadá podobně jako 20 let starý The Movies, což může být bráno jako výtka, ale v rámci žánru nevidím pozici vyšperkované grafiky jako příliš podstatnou. Zamrzí ale procházení zdmi jednotlivými panáčky, to mohli autoři ohlídat. Jak se tedy

Movies Tycoon vlastně hraje? Ve zkratce – podobně jako předchůdce. Hra nabízí celkem 4 herní módy: tutorial, kampaň od roku 1970 do roku 2020, sandbox a neomezené hraní bez nutnosti hlídat finance.

Abychom mohli začít stavět první budovy, je nutné nejprve najmut stavebníky a údržbáře. Lidé z ulice sami přichází a každého můžeme najmout na pozici jednoduchým přetažením postavy na název pozice. Jakmile máme první dělníky, postavíme kancelář pro vyhledávání talentů, kde najmeme první herce, režiséry, scénáristy a komparz. Lidé z ulice mají rozdílné vlastnosti a perky, je vždy dobré je prohnat konkurzem, kde se ukáže, na co mají talent.

Pokračujeme stavbou scénáristické kanceláře, kde náš nový zaměstnanec může napsat první scénář. Zde si vybereme žánr, historické zasazení, rozsah filmu a film pojmenujeme. Následně přidělíme jednoho ze scénáristů, aby film napsal. Každý má talent na něco jiného a je dobré pečlivě vybírat, pokud máme kreativců více.

Jakmile je scénář hotový, začíná fáze pre-produkce a casting. K tomu je potřeba castingová agentura a sklad filmové techniky. Nacastujeme hlavní role, vedlejší role, komparz, přidělíme nejschopnějšího režiséra podle vlastností. Vybereme techniku, kterou se má dílo nasnímat a najmeme filmový štáb dle požadavků daného scénáře.

Následují ateliéry, těch je k dispozici několik a je potřeba vybrat ty, které v daném scénáři využijeme. Ateliéry se dělí na exteriéry a interiéry. Vnitřní studia vyžadují dodatečnou zvukovou techniku a tak podobně. Proces filmu končí vlastním natáčením, kde vybereme pomocí jednoduchých posuvníků priority, na které se má klást důraz. To jsou tempo, speciální efekty, humor, napětí, vzrušení a dialogy. Následuje postprodukce, vydání filmu, recenze z médií a když se podaří, tak i nějaký profit. Výsledné filmy si lze prohlédnout. Jsou jednoduché a oproti předchůdci také roboticky dabované. To je z mého pohledu zbytečné a původní “The Sims” zvuky z The Movies byly vzhledem k nekvalitě scénářů, jaké obě hry produkují, dostačující.

Nedílnou součástí manažmentu filmového studia je zajištění potřeb pro jednotlivé pracovníky, ať už se jedná o jídlo, pití, odpočinek či úklid. Spokojenost zaměstnanců se přímo odráží v kvalitě filmů a jejich výdělků. Není tak vhodné brát nespokojenost lidí na lehkou váhu.

Budov a možností je ve hře mnoho a je zbytečné rozepisovat celý proces tvorby filmu. Hra i v aktuální fázi, kdy vyšla z early accessu, nabízí pro fanoušky klasických tycoonovek dost, avšak pamětníky The Movies může mrzet absence některého obsahu. Hra začíná v roce 1970, zatímco předchůdce nabídl i období němého filmu. Autoři ale slibují dodatečný obsah podle hlasování hráčů. Potěší např. integrovný editor vzhledu herců. Už teď se pracuje na éře 1920-1970 a integraci se Steam Workshopem. Hráči rovněž hlasují, kam se má Movies Tycoon rozvíjet dál. Ve hře je např. natáčení televizních show a seriálů, nebo tvorba streamovací platformy. Hra má obrovský potenciál a zatím to je nejbližší "remake" The Movies, jaký jsme viděli od uzavření Lionhead Studios. Držme PixelCraze všechny palce s dalším rozšiřováním jejich ambiciózního projektu! Hru seženete na Steamu za sympatických 30 eur.

10% SLEVA

NA PRÉMIOVÉ SKINY

Pro Delta Emulátor na iOS

TORISKINS

Luminight

NDS | NIGHT SERIES

tap / klik tady

KÓD: **FREEPORT**

<VYUŽÍT>

Kompatibilní s aplikací Delta pro iOS, iPadOS. Pro EU dostupná zdarma skrze Altstore PAL nebo sideloading. Více informací na webu **altstore.io**

NAZDAR, BOLŠEVICI! ZAHRAJEME SI TAKOVOU HRU...

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Nazdar!

Ve dne budujete základnu a v noci se bráníte nájezdům primitivních bolševiků. Tak uvádí solo vývojář Michal Škoula svoji mikro-strategickou plošinovku Nazdar! The Game. Ta nezapře inspiraci sérií Kingdoms, ze které si půjčuje mechaniky i ovládání na tři tlačítka. Přes svou jednoduchost se jedná o poměrně chytlavou smyčku a musím říci, že mě dlouho žádná free-to-play pixelartová hra takhle nepřekvapila.

Pokud jste Kingdoms nehráli, věřte, že prim zde hraje správa zdrojů. A totéž platí i pro Nazdar! The Game. Stejně jako předloha se ovládá třemi tlačítky na 2D pixelartové ploše, kde spravujete svou základnu a verbujete různé jednotky, abyste základnu ubránili vlnám nepřátel. Základnu zde reprezentuje vlak. Úkolem je opravit porouchanou lokomotivu, abyste se mohli po transsibiřské magistrále posunout blíže k Vladivostoku. Přes vážné historické zasazení se nejedná o druhé Last Train Home. Gameplay je odlehčená.

Zdroje generujete založením farmy a najímáním bezdomovců pro její obdělávání. Čím více lidí pracuje na farmě, tím rychleji přibývají zdroje. Ve dne máte na generování zdrojů čas, ale v noci se musíte bránit nájezdům nepřátel. Kromě farmářů tak musíte najmout i žoldáky se zbraní, aby mohli základnu bránit. Zdrojů je ale omezené množství, je tudíž třeba vhodně taktizovat. Jakmile se podaří za několik kol nastřádat zdroje na opravu lokomotivy, posunete se do dalšího kola, kde začíná oprava nanovo.

Každé kolo přidává nové možnosti díky odemykání nových typů vagónů, které poskytují další výbavu. Zdravotní vagón umožní najímat zdravotníky, kteří automaticky uzdravují raněné jednotky, obranná věž střílí po nepřátelích apod. Grafika je jednoduchá pixelartová, ale úlohu plní dobře. Vše je přehledné, snad jen ukazatel zbylých nábojů by přišel vhod a chtělo by upravit zvláštní paralaxní scrolling, kdy vzdálená krajina ubíhá rychleji než blízká zem, což logicky nedává smysl. To jsou ale jen detaily.

Hra je ve svém důsledku docela abstraktní, mohli byste ji překreslit do čehokoliv jiného a gameplay by mohla zůstat stejná. I tak musím ale říci, že mě tahle jednoduchá hratelnost chytla a mrzí mě, že si hru nemůžu zahrát na svém oblíbeném Switchi, kam by padla jak zadek na hrnec. Přestože je hra oficiálně ve verzi 0.17, hraje se bez problémů. Autor má v plánu gameplay nadále vylepšovat a přidat i českou lokalizaci. Nazdar! The Game si zahrajete na PC (Windows, Mac i Linux) a mobilech (Android, iOS) zdarma.

SON OF THE DRAGON KING BUDE BEAT-EM-UP S MYSTYCKÝM PŘÍBĚHEM

Daniel Nezmar | Marcel Mojžíš | @moyzis92 | Son of the Dragon King

Ahoj Dane. Prosím, představ se našim čtenářům a prozraď, jak ses dostal k tvorbě her.

Můj otec pracoval ve výzkumáku v Běchovicích a podílel se na vývoji prvních českých počítačů SAPI 1 a pak SAPI 2. Tehdy jsem chodil do druhé třídy na základní škole, takže s počítači jsem se setkal celkem v raném věku. V polovině osmdesátých let nám (bratrovi a mně) přivezl ze Švýcarska osobní počítač Sinclair ZX Spectrum 48Kb, tzv. gumáka (přezdívaného podle gumové

klávesnice). Po gumákovi následovala Amiga, kdy jsem jako hráč začal přispívat do tehdy vzniklého herního časopisu Excalibur.

Díky Commodore Amiga jsem poprvé přičichl ke grafice v programu Deluxe Paint a hlavně jsem prvně potkal reálné 3D modely a renderování v programu Imagine. To ve mně zapálilo touhu vytvářet 3D světy a animace postav. Od té doby jsem chtěl dělat animace do her. To mě už nikdy nepustilo, tak jsem koncem 90. let odcestoval do Anglie, kde jsem v Londýně studoval 3D animaci a postprodukci na škole Escape Studios. Jejich výuka mě zaujala natolik, že jsem klona této školy v roce 2008 založil i zde v Praze na Strahově a vytvořil jsem první české autorizované tréninkové centrum Autodesku. To nastartovalo moji kariéru u filmu, kde jsem spolupracoval na několika celovečerních, ale i krátkých filmech, např. film F. A. Brabce V peřině nebo Scorpion King 4. Pak přišel covid a já musel školu i studia na Strahově zavřít. Tím, že jsem díky covidu byl zavřený doma, začal jsem pracovat na několika prototypech her, které jsem celý život chtěl vyrábět, ale

HRU SICE VYRÁBÍME JEN VE DVOU LIDECH, ALE I PŘES TO JE CELKEM VELKÁ A PROPRACOVANÁ.

kariéra mě vždy zavála někam jinam. Na hrách jsem spolupracoval i dříve, ale vždy to byl jen nějáký menší jobík. Nyní vyvíjím hry na plný úvazek. Nejprve jsem na test udělal Pinball Treasure Island, což je 3D pinball s pirátskou tématikou. V tu chvíli mi došlo, že bych rád využil potenciálu her ze svých mladých časů a oživil staré herní mechaniky v moderním 3D prostředí, a proto vznikla další hra inspirovaná retro tituly jako byl Kung-Fu Master, Double Dragon nebo Golden Axe. Ano, bavíme se zde o mé nové připravované hře Son of the Dragon King.

Máš za sebou nějaké vydané tituly?

Zatím jsem udělal jen nějaké menší hry pro různá muzea nebo výstavy, tedy kromě toho pinballu. Také nevím, zda jsi zaregistroval, že jsem byl v týmu, který vyvíjel taktické RPG Dungeons of Aledorn, který vybral přes 40 000 USD na Kickstarteru, nicméně bohužel nikdy nevyšlo. Ale říká se mezi vývojáři, že první hra stejně nikdy nevyjde, takže jsem jen potvrdil pravidlo a snad už mám nezdary za sebou.

Jak bys popsal hru Son of the Dragon King?

Son of the Dragon King je klasická beat-em-up mlátička, kterou jsem se rozhodl vytvořit díky mému dětství, kdy jsem tento žánr rád hrával. Ve skutečnosti mi přišlo, že tento žánr upadá, tímto počinem bych ho tedy rád zachránil a inspiroval tak další generace hráčů, nebo dokonce developerů. Hru sice vyrábíme jen ve dvou lidech, ale i přes to je celkem velká a propracovaná. Na první pohled to může působit jen jako další bojovka, ale ve hře jsou i prvky, které nejsou zas tak běžné v tomto typu nebo žánru her. Právě díky mému dětství mám velkou studnici herních mechanik pod kůží, a tak jsem do hry přidal kromě 29 bojových levelů, které jsou propojeny cutscénami a zajímavým příběhem, také 5 levelů tréninkových, kde můžete vylepšovat základní atributy svého bojovníka (HP, DMG, Jump, Speed and Chi-Kung).

Hru jsi zasadil do feudálního Japonska. Proč?

Vše souvisí zase s mým mládím, kdy jsem kromě hraní videoher vášnivě trénoval shotokan, který byl vždy prezentován v Čechách jako japonský styl karate. Trénoval jsem od svých 8 let až do doby, kdy jsem začal chodit na střední školu, kde jsem pak už měl jiné zájmy a nezbýval na trénink čas. Láska k asijským budosportům mi ale zůstala na celý život a o asijském mysticismu ani nemluvě. Vždy mě fascinovalo jakékoliv asijské bojové umění, hrdost a čest japonských samurajů a lstivost (nebo spíše vynalézavost) ninjů. Ale

zpět ke hře, jak jsi již zmínil, je zasazena do feudálního Japonska. Mojí inspirací byl mystický japonský folklor, který je mimochodem minimálně tak bohatý jako ten náš. Od různých rusalek až po čertovsky rohaté démony mají Japonci opravdu mraky strašidel a mystických bytostí, které mě inspirovaly k příběhu hry. Nebyl to jen folklor, ale i historie Japonska. V době, kdy se vynalezl střelný prach, který změnil samurajské souboje, trpělo Japonsko válkami mezi warlordy, kdy jistý Nobunaga, krutý daimyō, sjednotil Japonsko pod jednoho vládce. A o tom právě je můj herní příběh. Hráč jako Son of the Dragon King, tedy v překladu „Syn Dračího krále“ (syn jednoho z pěti warlordů), nakonec porazí zbylé čtyři warlordy a zachrání Japonsko před krutovládou démonických bytostí a nekromantů. Každý z pěti warlordů představuje jeden z přírodních živlů dle asijského učení (oheň, voda, vzduch, dřevo a kov), nebo dle západního učení (oheň, voda, vzduch, země a tzv. void – nebeský éter). Syn Dračího krále je synem elementu voidu, tedy pátého elementu, a musí na cestě svého osudu porazit ostatní čtyři elementy, které jsou představovány ostatními čtyřmi

warlordy a jejich služebníky – japonskými yōkai (mystickými bytostmi japonské folklorní kultury), a tak sjednotit Japonsko. Jde tedy o smyšlený fantastický příběh, ale založený na reálné historii.

BOJOVÝ SYSTÉM JE VYVINUT SPECIÁLNĚ JAKO HYBRID PRO KONZOLE A PC.

Můžeme čekat striktně lineární bojovku, nebo dáš hráčům nějakou míru volnosti?

Linie příběhu je sice lineární, ale hra tě svými mechanikami stejně donutí si nějaký ten level zopakovat, protože jsem do hry přidal možnost si vyrábět různé zbraně a lektvary, kterými si můžeš při bojových situacích zachránit život. Zbraní je vcelku hromada, od katan až po tetsubo, nebo tolik populární shuriken (házecí hvězdice). Hráč má k dispozici i možnost blokování útoků, blokem je hráč schopen nejen odrážet kopy a údery nepřátel, ale i projektily zpět na nepřátele, kteří umějí útočit na dálku.

Hra mi připomíná klasické beat-em-up hry jako Streets of Rage nebo Golden Axe. Inspiroval jsi se něčím z klasik?

Ano, samozřejmě, jak jsem již zmínil, v dětství jsem rád hrával tento žánr a Double Dragon nebo Target Renegade byly klasiky, které jsou tak trochu

kolébka her beat-em-up. Kromě těchto starších titulů jsem se snažil si zahrát i ty novější jako 9 Monkeys of Shaolin nebo Street of Rage 4, už jen kvůli tomu, abych věděl, čím se od ostatních odlišit, aby moje hra nebyla jen nějaká tuctová mlátička.

Jak se chceš odlišit od zavedených značek?

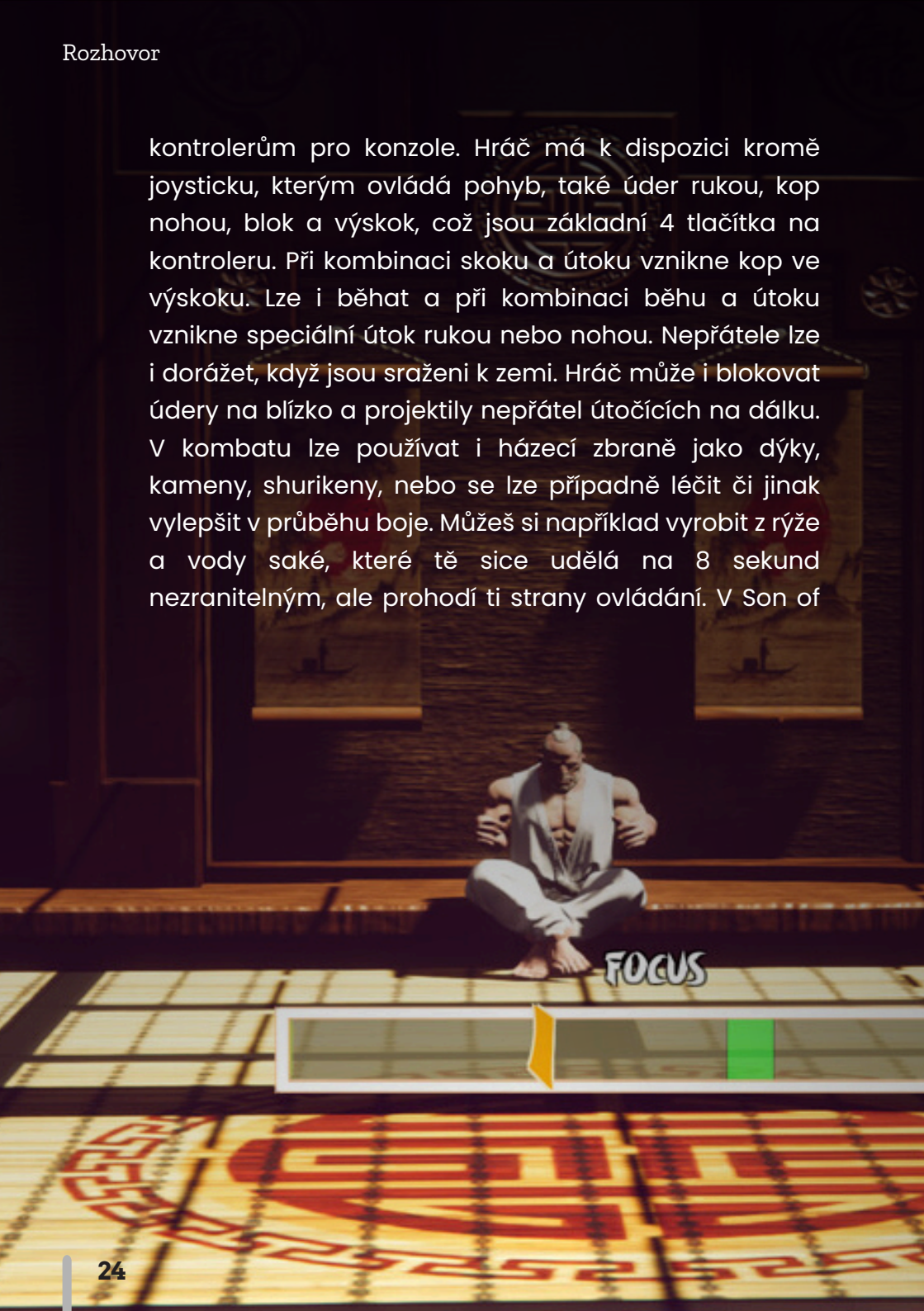
Kromě již uvedených neobvyklých herních mechanik má hra hlubší příběh, který je propleten historií a mysticismem. Hra obsahuje i jakousi encyklopedii japonských yōkai ve formě bestiáře. Hráč si tedy může prohlédnout, jací nepřátelé jej budou v průběhu hry čekat. U každého yōkai je i popis, kým v japonském folkloru je, jaké má vlastnosti, čím se živí nebo jakým způsobem se míchá do lidských záležitostí. Hra není tedy jen obyčejnou mlátičkou, ale pro toho, kdo má zájem se něco dozvědět o japonských démonech, bude mít i vzdělávací hodnotu. Pro pestrost jsem doplnil pár zajímavých démonů ve zvířecí podobě. Hráč se tedy nesetká pouze s démony, humanoidy, nemrtvými, vlkodlaky, upíry, setká se i s medvědy, obrovitánskými žábami a pavouky, divokými zvířaty

jako vlci a kanci nebo démonickými psy. Hráče čeká i mnoho nástrah a pastí, které bude muset překonávat nejrůznějším způsobem, dokonce i na hádanky přijde řada. Jedna z neobvyklých herních mechanik v tomto žánru je výroba vlastních zbraní a lektvarů, tzv. craftění. Když hráč dokončí level, odemkne vždy nějaký nový recept na výrobu něčeho užitečného. Hra je především založena na rozbitném prostředí, kde můžete rozmlátit na cimpr campr velké množství beden, váz, barelů a rakví, ze kterých padají různé ingredience a zbraně, které můžete schraňovat v inventáři. Vždy, když ukončíš level, si v menu můžeš vyrobit různé zbraně, léčivé lektvary, jedy, alchymistické bomby nebo buffy na různé atributy. Tyto zbraně a buffy lze pak používat v průběhu kombatu.

Popsal bys čtenářům detailněji bojový systém?

Bojový systém je vyvinut speciálně jako hybrid pro konzole a PC. Účelem bylo zachovat jednoduchost jak to jen šlo, a to kvůli

kontrolerům pro konzole. Hráč má k dispozici kromě joysticku, kterým ovládá pohyb, také úder rukou, kop nohou, blok a výskok, což jsou základní 4 tlačítka na kontroleru. Při kombinaci skoku a útoku vznikne kop ve výskoku. Lze i běhat a při kombinaci běhu a útoku vznikne speciální útok rukou nebo nohou. Nepřátele lze i dorážet, když jsou sraženi k zemi. Hráč může i blokovat údery na blízko a projektily nepřátel útočících na dálku. V kombatu lze používat i házecí zbraně jako dýky, kameny, shurikeny, nebo se lze případně léčit či jinak vylepšit v průběhu boje. Můžeš si například vyrobit z rýže a vody saké, které tě sice udělá na 8 sekund nezranitelným, ale prohodí ti strany ovládání. V Son of



the Dragon King je mnoho zbraní, které může hráč zvednout ze země. Obvykle vypadnou z něčeho, co hráč roztřískal. Některé jsou sečné a některé tupé, např. kovářské kladivo. Každá zbraň vydrží jiný počet úderů a dělá jinak velké zranění. Čas od času padne i jednoranová pistole, která dělá největší zranění.

Můžeme se těšit na různé styly boje nebo talentové stromy schopností?

Ano, zajisté. Jedna z herních mechanik, která není až tak obvyklá v těchto žánrech, je právě strom schopností. V Synovi Dračího krále najdeš hned 4 různé specializace bojového umění, které může hráč vylepšovat. Jedná se o Mastery of Kung-Fu, Ninjutsu, Chi-Kung a Alchemy. V průběhu hry hráč dostává body zkušenosti za každého zabitého nepřítele, za které si pak může vylepšovat svou postavu ve všech čtyřech disciplínách. Každá disciplína dává hráči deset možných vylepšení své postavičky. Každé takové vylepšení pak hráči dává pasivní dovednosti, jako je např. větší zranění sečnými zbraněmi nebo procentuální vylepšení výšky skoku apod. Co se týče různých bojových stylů, tak i na to jsem myslel. Hráč si může vybrat ze tří základních postav, za které může hru hrát. Každá z těchto postav se sice

ovládá stejně a řekněme i od začátku dělá stejné poškození, jak úderem rukou, tak kopem nohou, ale mají rozdílné animace. Jedna postava je více styl karate, druhá kung-fu a třetí šmrncnutá muay thai stylem.

Chceš ještě zmínit něco, co jsme třeba neprobrali?

Ano, moje hra má ještě další mechaniku trošku odlišnou od ostatních beat-em-up. Když porazíte bosse, vypadne z něho nějaký šperk neboli trinket. Hráč pak může vybírat až ze 14 různých šperků, ale nosit může vždy jen jeden. Jedná se o prsteny, přívěsky, medailony atd., které se dělí na pasivní a aktivní chi-kung sílu. Hráč má buď pasivní vnitřní sílu chi a přes šperk ji využívá jako pasivní schopnost (např. regenerace nebo resistence atd.), nebo má aktivní vnitřní sílu chi, kterou může hráč využít jako jakousi ultimátní zbraň (padající meteority z nebe na nepřátele, větrné víry nebo jiné globální poškození nepřátel). No a abych nezapomněl, hra má také multiplayer mód, takže můžeš hrát s nějakým svým

kamarádem a čelit nástrahám feudálního Japonska společně.

Na jakém enginu hra poběží a na jakých platformách vyjde?

Hra je vyrobena v Unity a vyjde zcela jistě na PC. Byl bych rád, kdyby se mi podařilo ji vydat i na konzole Xbox a PS. Byly zde i plány, že by se hra portovala na Nintendo nebo mobily, ale to by se muselo zatraceně zoptimalizovat, aby to na takových přístrojích vůbec běželo, nicméně se o to možná pokusím.

Máš už rozmyšlené datum vydání?

No, abych řekl pravdu, hru jsem chtěl již vydat v loňském roce, ale moje zkušenosti o tom, jak se taková hra vydává, byly přinejmenším zkreslené, a tak jsem se rozhodl vydání odložit a hru opravdu vymazlit a zbavit co nejvíce bugů, než bude vydána. Vše teď záleží na hráčích, protože u Steam platformy záleží na tom, kolik má hra tzv. wishlistů – budoucích zákazníků, které by tato hra zajímala, a dokud nebude dostatečný počet lidí,

DIE HARD STUDIOS

kteří by si hru potenciálně koupili, tak hru nevydám. Vývoj si financuji sám ze svých zdrojů a hra je téměř dokončena, nyní se už jen vylepšuje, vychytávají se bugy a řeší se právě ta optimalizace, aby se to dobře hýbalo na co nejvíce dostupných technologiích. Takže vše záleží na vás, čtenářích a hráčích. Čím více lidí si nás teď přidá do wishlistu, tím dříve hru vydáme. Ideální by bylo nasbírat dostatek wishlistů do konce roku 2024.

Kde mohou zájemci sledovat novinky o Son of the Dragon King?

Snažíme se být na všech sociálních sítích, od Redditu až po Instagram. Lze nás sledovat i na Steamu, kde si nás můžeš rovnou přidat do wishlistu:

Přidat do Wishlistu

Nebo na našem Discord serveru:
https://discord.gg/mR8CF2Ha

Základní informace najdeš i na našem webu:
https://www.diehardstudios.com

Děkuju a ať se daří!

VISIONGAME

Archiv československých her a vývojářů

Exkluzivně a zdarma

Sledujte přes 90 rozhovorů s vývojáři

Více než 7777 her a 2300 studií
Mapování cz/sk herní historie
Přehled herního vzdělání a podpora studentů

visiongame.cz

GDACZ
Asociace českých herních vývojářů

SLOVAK GAME DEVELOPERS ASSOCIATION

GDACZ | SLOVAK GAME DEVELOPERS ASSOCIATION | INDIAN | ARKANCE | NINE ROCKS GAMES

Asociace českých herních vývojářů GDACZ a Slovenská herní asociace SGDA letos v listopadu uspořádaly už pátý ročník festivalu českých a slovenských videoher. Při příležitosti oslav 17. listopadu se představilo celkem 45 her. Jaké české a slovenské hry nás nejvíce zaujaly?

GAMES WEEK

Marcel Mojžíš | @moyzis92

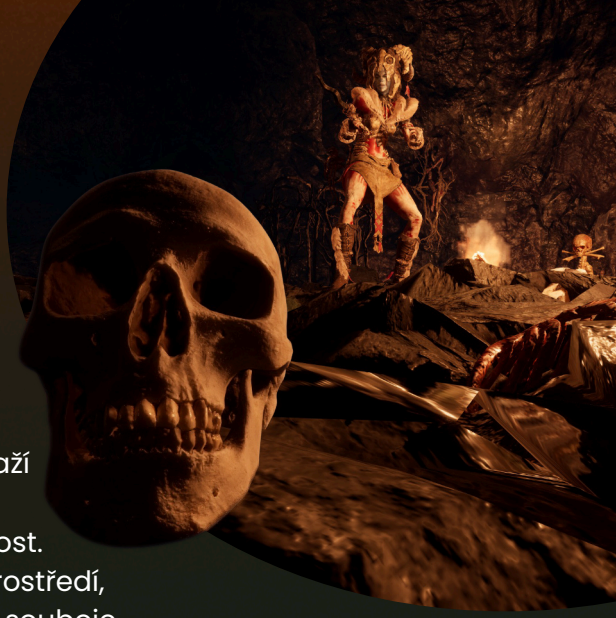
HEIST GEIST

Bratislavské Doublequote Studio připravilo příběhové cyberpunkové RPG zasazené do futuristické Bratislavy se soubojovým systémem využívajícím deskbuilding. Prim tak zde hrají kartičky a jejich vhodné kombinování. Tento prvek nahrazuje klasické stromy schopností. Příběh pojednává o profesionální zlodějce Alexandře, která po předchozím nezdaru dává dohromady nový tým za účelem vypátrání ztraceného prototypu pro svého klienta, a napravení pochroumané pověsti. Autoři se inspirují akčními filmovými thrillery jako Dannyho parťáci či Mission: Impossible. Hra je venku od 11. listopadu.

FORGOTTEN BUT UNBROKEN

Prvotina studia Centurion Developments z Nitry staví na prvcích tahové strategie stylu XCOM a zasazuje ji do prostředí druhé světové války. Máme zde prožít silný příběh Martina, jehož osud zavede do československého odboje, a spolu s ním se účastníme méně známých, ale neméně důležitých bitev. Hra nejprve neuspěla na Kickstarteru, přesto se ale podařilo najít vydavatele, kterým je Microprose. Hra staví na taktických tahových bitvách, hutné atmosféře i českém dabingu. K dispozici je i hratelná demoverze.

ROBINSON CRUSOE



Stejnojmennou předlohu Daniela Dafoea ztvární české studio Infilope Games v podobě akční adventury s prvky survivalu. Vžijeme se tu do kůže trosečníka v 17. století, který se na pustém ostrově snaží přežít. Autoři lákají na silný příběh a sandboxovou hratelnost. Prim zde bude hrát průzkum prostředí, sběr surovin, stavba přístřeší a souboje s nepřátelskými domorodými obyvateli ostrova. Těšit se můžeme v polovině roku 2025.

UNCRACKED

S tímhle vejcem nemají bratři Oliverové nic společného. Přestože postavička vypadá jako legendární Dizzy, novinka od solo vývojáře Marty's Makings ponejvíce připomíná střílečku Soldat. Frenetická eggsplozivní 2D akce představí oživlá vejce, kterým se ani za mák nezamlouvá klecový chov. Rozhodnou se tak prostřílet se ven. Autoři lákají na různorodý arzenál palných zbraní, taktické úkryty, možnosti upgradu vlastního vejce a přístupnosti i pro mladší hráče. Datum vydání bude upřesněno.

RADIOLIGHT

Píše se rok 1985 a policejní důstojník Ethan se připravuje na rutinní vyšetřování zmizení nezletilé osoby, které se promění v boj o život mezi paranormálními jevy. Ethanova vysílačka se stane primární zbraní, díky které může objevit rušení signálu i ozvěny minulosti. First person thriller, který programuje jediný vývojář Kryštof Knesl, láká na napínavý příběh ovlivněný akcemi hráče a atmosféru malého města Ashwood Creek. Datum vydání nebylo stanoveno.

PRESERVE

Malé slovenské studio Bitmap Galaxy představilo v early accessu svou relaxační budovatelskou strategii, ve které nebudeme tvořit civilizaci, ale naopak budovat a starat se o kus přírody, vhodně umisťovat faunu a flóru tak, abychom vytvořili funkční ekosystém. Hra nabízí rozličné biomy od lesů přes pouště a savany po karibské útesy. Autoři chtějí navodit poklidný zážitek a pocit uspokojení z přetvoření dříve pusté země na živoucí kus přírody.

WONDER BALL

V listopadu vyšla v plné verzi 3D low-poly plošinovka s balónem v hlavní roli. Tuhle netradiční podívanou má na svědomí Adrián Šiška. Hra nezapře inspiraci v klasikách žánru jako Spyro the Dragon či Crash Bandicoot. Hlavní úkol – hopsat přes plošinky, rozbíjet krabice, sbírat powerupy abojovat proti zlým robotům. Příběh zde nehraje první housle, ale to nevadí. Hlavní „postava“ má v arzenálu pěkných pár triků a ovládání je responzivní. Fanoušci klasických 3D plošinovek by mohli být potěšení hratelností i cenovkou. Wonder Ball pořídíte za 14,99 eur.

JOTUNNSLAYER

HORDES OF HEL

Souboje s nekonečným množstvím nepřátel severského podsvětí a vyvolávání severských bohů za účelem přežití a vstupu do Valhally. Tak lákají autoři z košického studia Games Farm na akční řežbu Jotunnslayer: Hordes of Hel. Hra je prošpikovaná severskou mytologií a hratelností se blíží kombinaci Vampire Survivors a Diabla, které podle screenshotů hodně připomíná. V izometrické 3D grafice se můžeme těšit na čtyři hrdiny, čtyři severské bohy a dvě mapy. Autoři slibují rozšiřování obsahu po vydání, které plánují na začátek roku 2025.

FOGPIERCER

Slovenské Mad Cookies Studio pracuje na originálním roguelite deckbuilderu, kde budeme bránit vlak při průjezdu nebezpečnou krajinou. Na jednotlivých zastávkách na nádražích budeme vlak opravovat a vybírat si karty do akčního balíčku, zatímco za jízdy budou na vlak útočit vlny nepřátel a vhodným kombinováním akčních karet bude nutné vlak ubránit. Souboje budou tahové a vzdáleně mohou připomenout Heroes of Might and Magic. Obrana vlaku před nepřáteli poslední dobou táhne a ani Fogpiercer nevypadá špatně. Vyjít by měl v polovině roku 2025.

SKYVERSE

Polské nezávislé Enjoy Studio vstoupilo do Bohemia Incubatoru, který pomáhá indie vývojářům rozvíjet své nápady, se sandbox RPG Skyverse. Ta jako by z oka vypadla Minecraftu, avšak autoři slibují originální hratelnost. Lákají na stavbu základny na létajících ostrovech, crafting, survival mechaniky a mysteriózní příběh. Hra vyjde nejprve v předběžném přístupu, datum ale nebylo zatím stanoveno.

10% SLEVA

NA PRÉMIOVÉ SKINY

Pro Delta Emulátor na iOS

TORISKINS

Luminight

NDS | NIGHT SERIES

tap / klik tady

KÓD: **FREEPORT**

<VYUŽÍT>

Kompatibilní s aplikací Delta pro iOS, iPadOS. Pro EU dostupná zdarma skrze Altstore PAL nebo sideloading. Více informací na webu **altstore.io**

NOVÝ RUNESCAPE?

Marcel Mojžíš

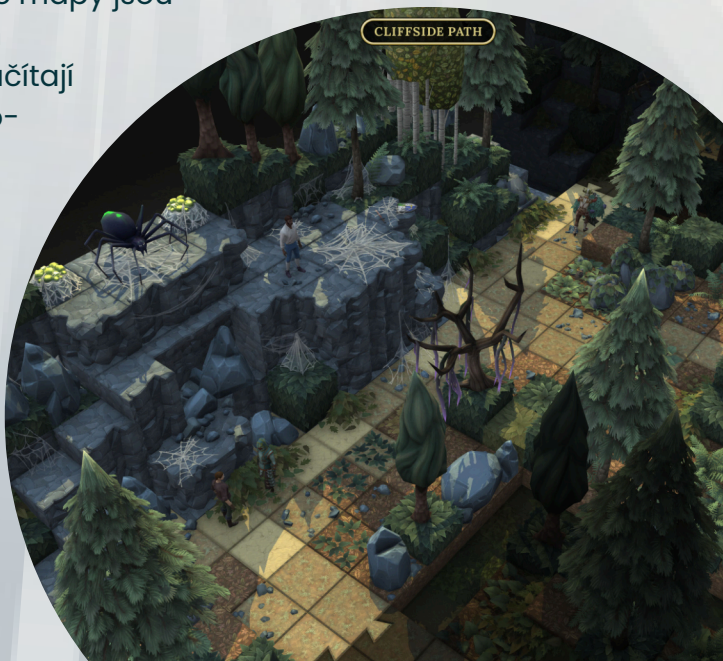
Brighter Shores

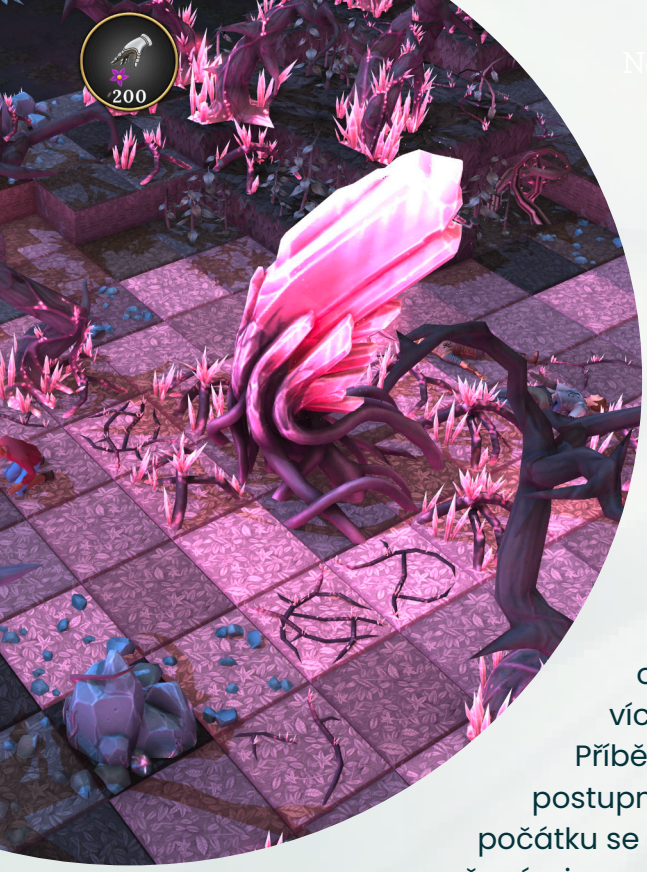
Autor původního MMORPG RuneScape Andrew Gower vydal v early accessu další online RPG a mezi hráči způsobil lehké pozdvižení. Není se čemu divit. Jeho RuneScape udělalo před třiadvaceti lety díru do světa. Nabídlo obrovský svět k prozkoumávání, hromadu možností, prvky point and click adventury a tohle všechno běželo v prohlížeči ve 3D! Dnešní optikou úsměvné, ale tenkrát jsme na hru hleděli jako na zjevení.

Nic ale netrvá věčně, ani sláva dříve jednoho z nejpopulárnějších RPG. Herní engine byl několikrát přepisován a hra se tak dočkala dvou pokračování, Runescape 2 v roce 2004 a Runescape 3 v roce 2013. Původní duo autorů opustilo firmu Jagex v roce 2010. Hra v roce 2012 přidala mikrotransakce, čímž si naštvala většinu hráčů a započal tak hromadný odliv.

Gower, jak píše v poznámce u Brighter Shores, nechtěl dělat další MMORPG. Zájem hráčů byl ale tak veliký, že nakonec couvl a založil malé studio Fen Research Ltd. Novinka si půjčuje více než jen kameru a estetiku z původního RuneScape. Bude tohle ten pravý old school zážitek, kvůli kterému původní RuneScape stále hrají tisíce hráčů na komunitních serverech?

Brighter Shores jsou free to play. První dojem byl veskrze kladný. Klasická izometrická kamera v low poly 3D prostředí a point and click ovládání postavy opravdu je podobné RuneScape. Jednotlivé mapy jsou rozděleny do menších segmentů, které se načítají samostatně a čtverco-vou šachovnicí připomínají dungeon crawler. Tahle změna mně osobně nevadí. Jediné, co může rušit, je rozhraní jako vystřižené z mobilních her. Starší hráči bez





brýlí jistě ocení velké ikony a font, z estetického hlediska ale není UI zcela přesvědčivé.

Potěší rozdělení hlavních questů a vedlejších v quest logu, který nové hráče postupně provází herními mechanikami. Oproti RuneScape hra odkrývá karty postupně a více připomíná singleplayer. Příběh je zabalen do epizod a ty postupně dávkují obsah. Na počátku se tak setkáme s více zamčenými mapami, než bychom možná chtěli. Fanoušci pískovišť, které hráče hodí do vody s minimem nápovědy, asi nebudou spokojeni. Já ale raději postupný progres. Musím také pochválit celkový tón hry, která se nebere příliš vážně a tu a tam nabídne několik konverzačních vtípků. Dialogy nejsou nikterak rozsáhlé a jdou většinou hned k jádru pudla. Nemusíte se tak obávat stohů textu.

Souboj je poměrně standardní a v počátku nijak komplexní. Postavu vybavíme zbraní a kliknutím zaútočíme na nepřítele. V boji je pak možné použít několik zvláštních schopností nebo předmětů. Vše ostatní obstará imaginární hod kostkou.

Co by to bylo za RPG, kdyby se postava nemohla realizovat v různých profesích. První kapitola Hopeport nabízí celkem 4 –

kuchař, rybář, sběrač a alchymista. Následují dřevorubec a řezbář. Zbytek profesí je za paywallem, stejně jako dvě příběhové kapitoly. To nakonec může být kámen úrazu, protože mikrotransakce nepomohly ani původnímu RuneScape. Jednotlivé questy mohou vyžadovat určitou crafting úroveň, na řadu tak přichází nechvalně proslulý grind, kdy repetitivně provádíte určitý úkon pro zvýšení úrovně, která odemkne pokračování v příběhu. Potěší alespoň možnost v pozdějších částí hry offline levelování i při vypnuté hře.

PŘÍBĚH JE ZABALEN DO EPIZOD A TY POSTUPNĚ DÁVKUJÍ OBSAH.

Suma sumárum je to poměrně příjemné staromilské pomalé hraní, které ale aktuálně nejvíc sužuje onen předběžný přítup a nedostatek obsahu. Ten buď zatím není vyvinut, nebo je za tzv. Premium Passem za 5,99€ na měsíc, tedy nějakých 150 korun. Autoři se budou muset hodně snažit, aby obhájili praktickou nutnost měsíčního předplatného. Nezapomínejme, že je to stále Early Access. Věřím tak, že Andrew Gowerovi ještě zbyla nějaká esa v rukávu.

OLD SCHOOL RALLY

Old School Rally

Marcel Mojžíš

Píše se rok 6 před Richardem Burnsem a z garáže Codemasters vyjíždí první Colin McRae Rally. Podle IGN se jedná o nejlepší rally hru na trhu. Druhý díl vychází o dva roky později a laťku ještě zvedá. Ostatní závodní rally hry na domácí herní konzole i počítače se rázem srovnávají s Colinem. Zdá se, že se autoři trefili přesně na rozmezí arkády a simulátoru, což vyhovovalo velkému počtu hráčů.

JÍZDNÍ MODEL JE HRÁČI NEJČASTĚJI OZNAČOVÁN JAKO ČISTĚ ARKÁDOVÝ.

Píše se rok 2024 a z nezávislé scény přijíždí hranatá závodní hra, která jako by vyjela z roku 2000. Je ale zatím jen v early accessu. Tohle je totiž nová rally hra, která se odkazuje na klasiky přelomu tisíciletí nejen retro kapotou. Přijíždí Old School Rally!

První, čeho si všimnete, je grafika, která nezapře inspiraci rally hrami přelomu tisíciletí. Moderní retro je v kurzu, ale ne vždy se daří zachytit esenci dřívějších her. Tady se to povedlo

a pamětníci určitě potvrdí, že Old School Rally graficky slušně imituje technické nedostatky minulosti. Někdy možná až příliš věrně a např. efekt „pohyblivých textur“ imitující první PlayStation je spíše rušivý. Jízdní model je hráči nejčastěji označován jako čistě arkádový. Neočekávejte příliš rozdílů ve fyzice jednotlivých povrchů vozovky nebo velké rozdíly mezi vozy. Změny jsou spíše kosmetické (maximální rychlost a akcelerace). Auta nejsou licencovaná, ale jejich předlohy jako Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Lancia Stratos nebo Škoda Octavia poznáte bezpečně.

Herní režimy jsou klasické – rally, time trial, split screen i online multiplayer. Potěší zařazení žebříčků nebo možnost ovládat vozy volantem. Autoři z Frozen Lake Games se o hru starají a přidávají updaty

s dodatečným obsahem. Old School Rally může potěšit nové hráče nebo fanoušky arkádového závodění, které více připomíná první V-Rally než polosimulaci Colina McRae. Naštěstí je k dispozici demoverze na Steamu, kde si můžete bezplatně vyzkoušet, jestli je jízdní model pro vás či nikoli. Každopádně se jedná o zajímavý základ, na kterém je co stavět.

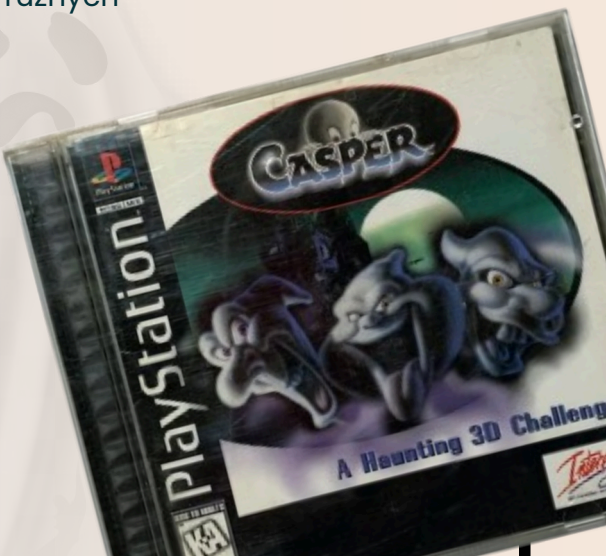
CASPER – A HAUNTING 3D CHALLENGE

Daniel Kubík | @m1m1nko

Casper

Casper je hra z roku 1996 podle známého animovaného snímku s roztomilým duchem v hlavní roli. V této hře se vžijete do role Caspera a budete muset vyřešit různé puzzle, hledat tajné místnosti a dávat dohromady ztracené kousky skrytého artefaktu. Je zde spousta prvků z filmu včetně super animací a vtipů. Hra je dabovaná stejnými hlasy jako ve filmu. Jedná se o akční adventuru, ale s přívlastkem „ akční“ bych spíše ubral. Za mne je to jen adventura s boss soubojem. Vaším úkolem je pomoci Casperovi vrátit se mezi živé. A že to nebudete mít jednoduché.

Během hraní najdete schopnosti jako např. změnit se na kladivo, tenisák, žárovku, fukar, šroubovák a mnoho dalšího. Abyste tyto schopnosti mohli využívat, musíte sbírat například zeleninu (brokolici) či ovoce (jablka). Využívat budete i závaží, kbelík na vodu (uhašení ohně v krbu), který musíte napustit v umyvadle (najdete ho většinou v koupelně), fotoaparát atd. Abych nezapomněl, a aby toho nebylo málo, sbíráte ještě klíče ke dveřím různých barev. Nemohu opomenout ani boss souboje, které někdy dokážou zamotat hlavu. Hlavně na co se změnit, kladivo nebo šroubovák? Na to ale přijdete během hraní celkem rychle.



Aktuálně se dá Casper sehnat zdarma na abandonware nebo od fanouška, který hru předělal v programu Game Maker 1.4. Obsahuje prvky původní hry i přidaná tajemství, která mohou hráči objevit. Vyhledejte si „Casper – A Haunting 3D Challenge: Reimagined“.

Shrňme si to. Casper na PlayStation 1 je zábavná a nenáročná hra, která potěší zejména mladší hráče a fanoušky nejen animovaného filmu. Hra nabízí příjemnou atmosféru, jednoduchou hratelnost a možnost prozkoumat tajemný svět duchů.

ZAŽIJ TO PRAVÉ RETRO

/RetroHryCZ

tap / klik tady

CO NABÍZÍ ČESKÉ BRÝLE SOMNIUM VR1?

Marcel Mojžíš | @moyzis92

V červenci se v Praze konala konference pořádaná českou firmou Somnium Space, kde se oficiálně představily VR brýle, které, přestože zatím nejsou v plné produkci, už stihly zapsat jeden primát. Jedná se totiž o první VR brýle zcela vyrobené v Evropě. Mají mít pokročilé technologie a modulární design.

Od metaverza k brýlím

Český startup Somnium Space založil Artur Sychrov a uspěl na poli metaverse – virtuálního prostoru, kde se mohou skuteční lidé, resp. jejich virtuální avataři, potkávat, interagovat, podnikat, stavět budovy a podobně. Představte si The Sims, jen tou postavou jste vy sami. Obchodování zaopatřuje technologie blockchain a platidlem je zde kryptoměna Ethereum. A nejedná se jen o nějakou hříčku. Somnium Space je natolik úspěšný, že do něj investovali mj. i američtí bratři Winklevossovi. Díky úspěšnosti projektu a jeho rentabilitě tak mohli v Somnium Space vydělané peníze reinvestovat do vývoje hardwaru. Jejich posledním velkým projektem jsou totiž VR brýle Somnium VR1, které lákají na modularitu a dosud nejlepší zorné pole.

Brýle made in Czechia

Motivaci vstoupit na trh VR hardwaru poodhalil Sychrov v rozhovoru pro server Lupa.cz:

„Meta a další velké společnosti chtějí uzavřít trh a ekosystém. Neexistuje nikdo, kdo by dělal otevřený hardware, který si lze koupit a vlastnit ho."

Autor slibuje otevřený software, většina bude open source a nebude potřeba se kamkoli registrovat. Po nákupu budete mít vše potřebné připraveno. Podobnou filozofii razí Somnium Space i v oblasti

hardwaru, který má být modulární. Bude tak možné nejen koupit několik variant dle preferencí, ale brýle půjde i rozebrat a použít příslušenství třetích stran. V konstrukci není nijak použito lepidlo a do designu mluvil i světoznámý Josef Průša, který na svůj web printables.com dodá 3D modely komponent pro snadnou opravu.

Hardware na úrovni

Po technologické stránce se ale má jednat o dosud nejpokročilejší VR brýle s 120Hz QLED displeji s rozlišením 2 880×2 880 pixelů na každé oko. Horizontální zorný úhel se zastavil na hodnotě 130°, vertikální pak dosáhne 105°. Autoři slibují nejlepší možný obraz jak pro VR, tak i pro rozšířenou realitu v podobě virtuálních monitorů, jakou jsme mohli vidět např. u Apple Vision Pro.

Brýle disponují jedinečným modulárním designem. To umožňuje

zákazníkovi nakonfigurovat si přesně, jaké moduly mají brýle obsahovat. Základ jsou jen brýle bez kamer skenující pohyby rukou či ovládání pohybem očí. Oba tyto moduly lze přikoupit, podobně jako passthrough kamery pro rozšířenou realitu. VR1 míří do top segmentu mezi Valve Index, HTC Vive nebo Apple Vision Pro. Cenovkou se tak i základní model (bez modulů sledování očí či rukou) obyčejnému konzumentovi vzdaluje. Cenovka v předprodeji startuje na 1 899 eurech. Můžeme tak čekat odbyt převážně v businessu. Technologický pokrok je zde ale zjevný a jednou z něj můžeme profitovat všichni. Předobjednávky jsou již spuštěny a dočkat se máme během prvního kvartálu 2025.

TRAILER NA KCD2 PŘEDSTAVIL ČESKÉ HERCE

České Warhorse Studios představilo příběhový trailer na Kingdom Come: Deliverance 2, kde jsme mimo nové scény mohli vidět známé české tváře. Dan Vávra už dříve naznačil některá jména jako Petr Nárožný, Ondřej Vetchý nebo Marek Vašut. Dosud jsme ale měli za to, že se jedná jen o hlasovou podobu. Záběry z traileru ale prozrazují, že některým postavám propůjčili čeští herci i tvář díky naskenování obličeje. Bezpečně jsme tak poznali v zatím nepojmenované postavě Petra Nárožného i s jeho ikonickým knírkem, Zikmunda Lucemburského ztvárňuje Ondřej Vetchý s netradičním zrzavým plnovousem a Otu III. z Bergova, za kterým v úvodu jedou hlavní protagonisté, hraje hlasem i obličejem Marek Vašut. Připomeňme jen, že Jindřicha si v dabingu zopakuje Richard Wágner a Daniel Vávra si opět střihne roli Hanuše z Lipé. Nevíme, jestli uvidíme face scany i jiných českých herců, avšak jsme si jistí, že mají vývojáři v rukávu ještě několik es. Nechme se překvapit. Kingdom Come: Deliverance 2 vychází už 4. února, tedy o týden dříve, než bylo původně avizováno.

NOVÝ POSEL SMRTI OZNÁMEN

O značku Posel smrti je u nás stále velký zájem. Důkazem byla nedávná úspěšná kampaň na HitHitu, kde autor původního scénáře Zdeněk Houb vybral přes 300 000 korun na remaster soundtracku prvního Posla smrti, což bylo 440 % původně požadované částky. Nyní se autor vrací s novým screenshotem opuštěné vesnice, která má být přítomna v zbrusu nové hře Posel Smrti: Pouto krve. Ochranná známka na název Posel smrti totiž patří stále původnímu týmu z Unknown Identity, autoři tak mají tvůrčí svobodu v tvorbě. Bohužel anglický název Black Mirror je ve vlastnictví vydavatele THQ Nordic. Jak se tuto dualitu podaří vyřešit zatím není jasné, stejně jako příběh a detaily game designu, který má být dle autora inovativní v rámci adventurního žánru. Víme jen, že se bude jednat o prequel z Anglie a Skotska, který má čerpat ze skutečných událostí. Ve hře mají být tři inovativní nápady, jejichž specifikaci si autor nechává na crowdfundingovou kampaň, která by měla spatřit světlo světa 9. ledna. Vzhledem k nedávnému úspěchu s Poldou si můžeme být skoro jistí, že se finance na nového Posla najdou a hra se vrátí ke svým temným kořenům.

• TEĎ HRAJE •

SCANUJ MOBILEM!

FREEPORT
PLAYLIST #01

02:20 04:05

#01 SONIC!

Magdulė | @ShMayda99

Poslouchejte hudbu s Freeportem! Náš redakční tým pro vás připravil mixtape těch nejlepších tracků z herní série Sonic the Hedgehog, můžete se těšit na tracky z her Sonic Mania, Sonic Heroes, Sonic Generations, dále pak nesmíme opomenout singly z her Sonic R, Sonic Colours, Sonic Adventure a dalších, zkrátka každý si přijde na to své, jak skalní fanoušci klasického Sonica, tak vyznavači moderních titulů. Nasaďte sluchátka, naskenujte přes Spotify přiložený kód a hurá do toho!

Výběr 12/2024

Resort Island : Can You Feel The Sunshine?
SEGA SOUND TEAM, Richard Jacques

Lights, Camera, Action! - Studiopolis Zone Act 1
Tee Lopes

Stardust Speedway Zone Act 1
Tee Lopes, Naofumi Hataya

Flying Battery Zone Act 1
Tee Lopes

Stage 02: Ocean Palace
SEGA SOUND TEAM

Boss: Egg Albatross
SEGA SOUND TEAM, Jun Senoue

Team Chaotix: Theme of Team Chaotix
Gannar Nelson

Special Stage: Bonus Challenge
SEGA SOUND TEAM, Naofumi Hataya

Stage 05: Casino Park
SEGA SOUND TEAM, Jun Senoue

Stage 06: Bingo Highway
SEGA SOUND TEAM

Stage 08: Bullet Station
SEGA SOUND TEAM, Jun Senoue

Stage 14: Final Fortress
SEGA SOUND TEAM, Jun Senoue

This Machine: Theme of Team Dark
Julien-K

Waking Up
Julien-K

RIVAL BATTLE : METAL SONIC
SEGA SOUND TEAM, Naofumi Hataya

CHEMICAL PLANT : ACT1
SEGA SOUND TEAM, Naofumi Hataya

SKY SANCTUARY : ACT1
SEGA SOUND TEAM, Naofumi Hataya

PLANET WISP : ACT2
SEGA SOUND TEAM, Kenichi Tokoi

Cyber Space 1-2: Flowing
SEGA SOUND TEAM, Tomoya Ohtani

Open Your Heart - Main Theme of "Sonic Adventure"
Crush 40

It Doesn't Matter ...Theme of "Sonic The Hedgehog"
Tony Harnell

Live & Learn ...Main Theme of "Sonic Adventure 2"
Crush 40

Escape From The City ...for City Escape
Ted Poley, Tony Harnell

Reach For The Stars - Opening Theme
SEGA SOUND TEAM, Tomoya Ohtani

NA STŮLE

navštívili jsme

SPIEL ESSEN 2024

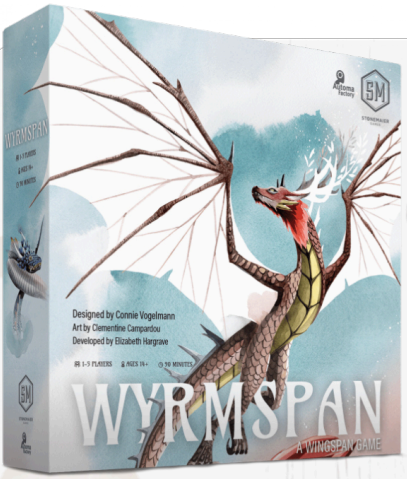
David Bro

Essen znamená německy „jíst“. V deskoherním světě znamená Essen největší veletrh deskových her na světě, tak se se mnou pojďte na tu chuťovku podívat.

Čtyřdenní veletrh deskových her a všeho okolo nich se koná každoročně v německém městě Essen pod názvem Spiel. Ještě z gymplu si pamatuji, že jsme se učili o Essenu jako o městě, kterému dominoval za druhé světové války těžký průmysl a výroba zbraní. Začátkem října 2024 tu však jednoznačně dominovaly HRY. Letos dokonce tak moc, že byly všechny vstupenky vyprodány předem, což se za celou historii veletrhu ještě nestalo. Podle oficiálních statistik dorazilo 204 tisíc lidí z více než 80 zemí světa, na které čekalo 923 vystavovatelů. “Make games, not guns!“

První den jsme vstali v našem bytě v Duisburgu velmi brzy (všechna ubytka v Essenu byla několik měsíců před začátkem beznadějně vyprodaná) a vydali se na veletrh. Dorazili jsme až po startu, když už byl festival v plném proudu. Začali jsme největší

halou číslo 3, která měla obsahovat „hobby“ hry a hry pro „experty“. Spousta vydavatelů deskových her plánuje vydání nových kousků právě na Essen, takže je to často první možnost, jak si dané hry vyzkoušet, a nebo rovnou koupit. Celkem se dalo na letošním ročníku sehnat 1 500 nových herních titulů! Přišlo mi, že část návštěvníků v hale č. 3 zvolila strategii nakoupit co nejvíce nových her od oblíbených tvůrců, naplnit vozíky a po zbytek festivalu je na ubytování testovat. Samozřejmě je zde i možnost některé hry otestovat přímo na místě a vystavovatelé vás k tomu přímo nabádají. U populárních vydavatelů je nutnost udělat rezervaci předem, ale vyplatí se, protože máte k ruce dedikovaného game mastera, který vám



pravidla vysvětlí, dohlíží na vás, nebo dokonce i hraje s vámi. V této sekci mě nejvíc zaujaly hry Wyrmspan a Hegemony. Wyrmspan neboli „Na křídlech draků" částečně proto, že nám hru začal vysvětlovat dvoumetrový Islanďan s vizáží vikinga, ze kterého mohl jít ze začátku i trochu strach. Když nám však svými nalakovanými nehty ukazoval, jak se líhnou dračí mláďata, a popisoval, jak je to roztomilé, byly veškeré obavy rozehnány. Druhá hra, která na mě udělala dojem svou komplexitou, byla „Hegemonie: Doveďte svou třídu k vítězství", kdy hrajete buď za pracující třídu, střední třídu, kapitalisty, nebo stát, a hra je postavena na socio-ekonomickém modelu vzájemné interakce těchto čtyř skupin uvnitř fiktivního moderního státu. Každý sleduje své vlastní cíle. Podle mě by se tato hra měla hrát na školách na hodinách občanské výchovy, protože dokáže zprostředkovat věrnou simulaci současného demokratického světa a jeho socio-ekonomických principů. Například když mě, jako pracující třídu, vykořisťoval kapitalista, a když jsem chtěl dát hlasovat o bezplatném zdravotnictví, tak pomocí „fake news" ovlivnil hlasování, aby návrh neprošel.

Do Essenu jezdí vystavovat také čeští vydavatelé a tvůrci

jako CGE, Albi, Dino, Pink Troubadour a další. Značné množství času jsme strávili také v sekci asijských her. Nejvíce asi u japonského vydavatelství Oink Games. Jejich hospodaření s prostorem je téměř k neuvěření. Do krabičky o velikosti pitíčka dokáží vměstnat plnohodnotné a velmi zábavné hry – ideální na cesty. Pár jsem jich tedy pořídil a rovnou si je nechal podepsat od designérů, kteří z Japonska dorazili na autogramiádu a domlouvání dalších spoluprací.

Jedna celá hala byla dedikovaná pro výrobce deskových her a jejich komponent, kde dominovali především továrníci z Číny. Domů si tak kromě zážitků a několika krabic a krabiček s novými deskovkami vezu i prototypovací sady na testování a vývoj vlastních her. Doufám, že se na Essen znovu za rok vrátím jako návštěvník a třeba někdy v budoucnu i jako vystavovatel. A co vy, zajedete taky na Essen? 🙂

VISIONGAME

Archiv československých her a vývojářů

Exkluzivně a zdarma

Sledujte přes 90 rozhovorů s vývojáři

Více než 7777 her a 2300 studií
Mapování cz/sk herní historie
Přehled herního vzdělání a podpora studentů

visiongame.cz

VETŘELEC SLAVÍ 45 LET VHS KAZETOU

Kdo má na půdě starý videorekordér a zároveň fandí sérii Vetřelec, měl by zpozornět a zkontrolovat stav přehrávacího zařízení. K pětačtyřicetinám si tato akční série nadělila nejen podle mnohých diváků nejlepší filmové zpracování za posledních 20 let, ale i výpravu do minulosti filmem na VHS kazetě.

ALIEN
ROMULUS

Vetřelec: Romulus měl vyjít původně na streamovací platformě Hulu, ale 20th Century Studios přesunuli film do kin. A udělali dobře. Film režiséra Fedeho Álvareze utržil přes 350 milionů dolarů a považuje se za velký úspěch. Rotten Tomatoes jej ohodnotili 80 %, na ČSFD pak vidíme slušných 73 %. I přes výtky se fanoušci shodují, že se jedná o solidní retro, které si bere prvky z legendárních prvních dvou dílů a umně je míchá s moderními díly a s hrami jako třeba Alien: Isolation.

Aby těch odkazů nebylo málo, autoři připravili limitovanou edici snímku, která oživuje 20 let mrtvé médium – VHS kazetu! Snímek na kazetě ctí tradici, dostanete jej v papírovém přebalu a uvidíte jej v poměru stran 4:3. Tahle rarita vyšla 3. prosince a jak jistě tušíte, prodává se za tisíce korun na světových tržištích typu eBay apod. Pro tuzemské sběratele je to ale pěkný kousek, po kterém se vyplatí podívat dříve, než bude stát nesmysl.

Marcel Mojžíš

KOMIXOVÁ NOVINKA NA PROSINEC: CONAN

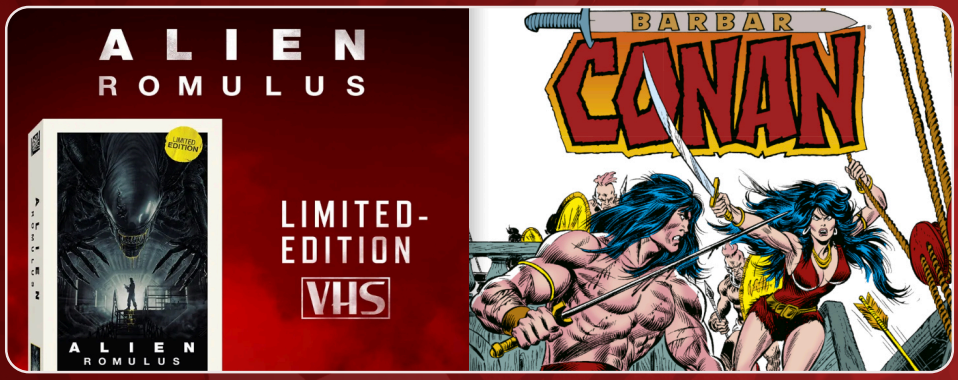
Nakladatelství Comics Centrum vydává další díl komiksové historie rozsáhlých dobrodružných příběhů Barbara Conana, pod názvem Barbar Conan a Královna Černého pobřeží.

Conan se tu potkává s Rudou Sonjou, a to v jedné z nejlepších povídek od scénáristy Roye Thomase a výtvarníka Johna Buscema. Dál bude Conan putovat Západem, poslechne si „Laza-Lantiho osudovou píseň“, střetne se s děsivým mnohokamenným mužem a též zavzpomíná na mládí v Cimerii. Setká se s vlčí ženou Lupalinou a čeká ho audience u strašlivého vladaře Unose!

Conan přibírá na cesty své přátele Jusefa a Taru a ocitá se tváří v tvář svému největšímu soupeři: sobě samému! A na samý závěr se poprvé dozvíme vše o původu Bêlit, královny pirátů, jež se má stát Conanovou družkou v lásce i v boji.

Majky

Archivní kolekce Barbar Conan 4: Královna Černého pobřeží.
Vydavatel: Comics Centrum. www.comicscentrum.cz



Lednová Soutěž o hry

Poslední číslo prvního ročníku Freeportu zakončujeme soutěží o velkou českou pecku **Kingdom Come: Deliverance 2!** Chcete získat klíč v den vydání? Stačí splnit následující podmínky a budete zařazeni do slosování:

1. Lajkovat soutěžní post na Facebooku nebo Instagramu
2. Napsat na redakce@freeportmag.cz očekávané datum vydání KCD2;
3. Počkat do **31. 1.,** kdy vylosujeme výherce. Šťastný Nový rok!

GAME OVER

Tímto odstavcem končí nejen aktuální vydání, ale také první ročník Freeportu! Doufáme, že jste v našich článcích našli inspiraci na zajímavé hry a že jste měli čas také na odpočinek. Přejeme vám všem jen to nejlepší do nového roku a jestli se vám náš časopis líbí, sdílejte naše sociální sítě a webové stránky s vašimi přáteli! To bude pro nás tím nejlepším dárkem. Děkujeme moc za přízeň.

Připojit se na Discord Freeportu

Úspěšný vstup do nového roku a v březnu na shledanou!

Redakce

Marcel Mojžíš
@mojmarc

redakce@freeportmag.cz

Magdalena Mojžíšová
@ShMayda99

Daniel Kubík
@M1m1nk0

David Bro
www.hranastolu.cz

Tomáš Říha
@tori_cz

Filip Kunz
@filuta.origin

V ČLÁNCÍCH POUŽÍVÁME GRAFIKU OD FREEEPIK.COM A VECTEEZY.COM. DĚKUJEME & DOPORUČUJEME!

Děkujeme předplatitelům!

💃 Amanda
📱 AppsGears.cz
😎 Dariusz Zabdyr
🔥 Ján Breza
🥳 Johnny Codelka
👌 Samarkt
🎉 Vratko Ludvik
🤘 Zdeněk Šimek

TvojeJméno007

Máte předplatitelské číslo magazínu z druhé ruky a chcete nás podpořit?
Budeme rádi!

@forendors.cz/freeportmag